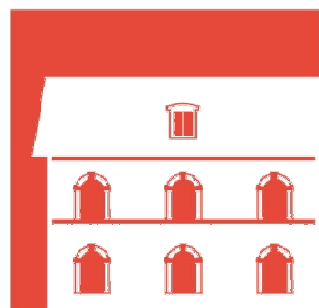




Notre Histoire

Musée de Rumilly

Nouvel équipement municipal, le musée de Rumilly se définit comme un espace d'échange et de partage. Il propose une offre culturelle variée, ludique et accessible dès la grande section de maternelle.

A travers son parcours permanent et ses expositions temporaires, le musée porte un nouveau regard sur la ville et invite les élèves à interroger l'histoire et la société.

Les espaces du musée

Le parcours permanent

Proposer un nouveau regard sur la ville et son territoire

Le parcours permanent présente plusieurs thématiques qui définissent et questionnent la ville d'hier et d'aujourd'hui. Objets du quotidien, documents graphiques ou traces orales témoignent d'une ville en mouvement et invitent à saisir son évolution urbaine. Les activités de médiation proposées au public scolaire apportent un regard éclairé sur la ville et son patrimoine. Elles développent, selon le niveau des élèves, trois axes : la découverte de l'histoire de Rumilly, la compréhension des enjeux de l'évolution urbaine, les méthodes et les enjeux de l'écriture de l'histoire.



L'exposition temporaire

Découvrir une facette de l'histoire de la ville

A chaque saison, le musée renouvelle son exposition. Celle-ci enrichit le discours du musée grâce à un travail de recherche et de collecte auprès des habitants. Elle ouvre de nouvelles perspectives et encourage à observer la ville et son territoire.

Votre venue au musée

Equipements d'accueil

L'espace d'exposition temporaire et le parcours permanent sont répartis sur deux étages.

L'atelier pédagogique d'une capacité de 50 personnes est équipé d'un vidéoprojecteur.

Le musée se trouve à proximité d'un parking gratuit pouvant accueillir des autocars.

Le musée est accessible aux personnes à mobilité réduite.

Modalités de réservation

Le service des publics du musée se donne pour mission d'accueillir tous les publics, de piquer leur curiosité et d'inciter à plus de découvertes et d'échanges. **L'équipe du musée accueille toute l'année les groupes scolaires sur réservation.** Pour préparer votre visite et assurer votre accueil dans les meilleures conditions, n'hésitez pas à contacter le service des publics.



Les activités pédagogiques du musée

Les ateliers :

- « Galerie de portraits », cycle 2 et cycle 3.
- « (Re)dore ton blason ! »
- « Construire la ville », à partir du CM1.
- « Conter la ville », cycle 2.
- « Loto de la ville », cycle 2.
- « L'herbier urbain », cycle 2.
- « Jeu de l'Oie de l'Histoire », à partir du CM1.
- « Ecrire l'Histoire », 4^e, 3^e et lycée.

Les visites :

- « Découvrir l'Histoire », cycle 3.
- « Les acteurs de la ville », cycle 3.
- « Représenter la ville », à partir de la 6^e.
- « Histoire de la ville », lycée.
- « Jeu de piste des collections », cycle 2.
- « Balade urbaine, spéciale *Sur les traces de la Résistance à Rumilly* », CM2/collège/lycée.
- Visite guidée de l'exposition temporaire, à partir du CM1.



Tarifs

Les tarifs des médiations sont identiques quelle que soit l'activité (atelier ou visite guidée) :

- Ecoles maternelles et élémentaires de Rumilly :
1,50 € par élève
- Ecoles maternelles et élémentaires hors Rumilly :
2 € par élève
- Collège :
2 € par élève
- Lycée :
Possibilité de paiement par carte M'RA
2 € par élève



Notre Histoire, Musée de Rumilly

5 place de la Manufacture

74150 RUMILLY

Tél. 04 50 64 64 18

contact@musee-rumilly74.fr

www.mairie-rumilly.fr



FICHE PÉDAGOGIQUE

ATELIER

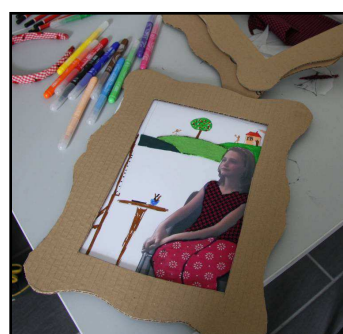
« GALERIE DE PORTRAITS »

PUBLIC : Cycle 2 et cycle 3	DUREE : 2h	LIEU : Musée
AXES DEVELOPPES	La représentation	La création artistique

DÉROULEMENT



Après avoir découvert différents portraits célèbres de l'histoire de l'art, les élèves découvrent les portraits du musée, ils observent les techniques, les expressions, les encadrements... Dans l'atelier les élèves réalisent ensuite leur propre portrait, à partir d'une photographie. Ils réfléchissent ainsi sur la représentation de soi et les messages que peuvent faire passer une image.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découverte du musée, de son vocabulaire et de ses codes. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *maîtriser de la langue française* (cycle 2 et 3).
 - *s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié* (cycle 2 et 3).
- Découverte du portrait comme forme artistique et de son évolution dans le temps. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *Connaître les catégories de la création artistique* (cycle 2).
 - *lire et utiliser différents langages : le langage iconographie* (cycle 3).
 - *distinguer les grandes catégories de la création artistique* (cycle 3).
- Réalisation plastique : assemblage, collage, dessin. Comment je souhaite me représenter, me donner à voir aux autres ? L'élève fait son portrait.
 - *s'exprimer par le dessin* (cycle 2).
 - *pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques* (cycle 3).
 - *inventer et réaliser des œuvres plastiques* (cycle 3).



THÉMATIQUES

- Histoire
- Histoire de l'art/ Iconographie
- Arts plastiques

POUR ALLER PLUS LOIN

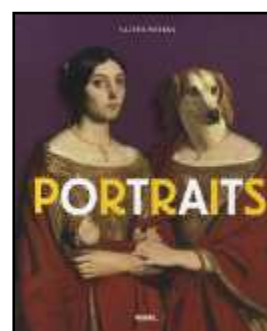


ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

- Atelier « (Re)dore ton blason ;
- Visite « Découvrir l'histoire ».

BIBLIOGRAPHIE (disponible à la médiathèque Quai des Arts)

- *Portraits* de Valérie Mettais, Ed. Palette, 2012.
- *Les z'arts et le portrait* de Frédérique Jacquemin. Bélize, 2010.



SITOGGRAPHIE

- Une approche originale du thème, au croisement des arts plastiques et de la littérature, appuyée sur les ressources de la Bibliothèque nationale de France.

<http://classes.bnf.fr/portrait/index.htm>

- Musée d'Orsay : Le portrait, Peinture et sculpture en France entre 1850 et 1900.

http://www.musee-orsay.fr/fileadmin/mediatheque/integration_MO/PDF/le_portrait.pdf

Sélection du musée du Louvre : L'art du portrait.

Comment a évolué l'art du portrait ? Découvrez un panorama de l'art du portrait à travers les époques, la sculpture, la peinture, les personnages emblématiques tels que César ou Napoléon, ou tout simplement des particuliers.

<http://www.louvre.fr/selections/l%E2%80%99art-du-portrait>

- Sélection du musée du Louvre : enfants
Ces œuvres offrent un panorama de la représentation des enfants dans l'art. L'enfant est seul, ou entouré de sa famille, ou en train de jouer. Il est en vie ou mort. Dans l'art occidental, la représentation la plus courante est celle de l'enfant Jésus entouré de sa mère, la Vierge Marie. (Toutes ces œuvres ne sont pas des portraits)

<http://www.louvre.fr/selections/enfants>



FICHE PÉDAGOGIQUE

ATELIER

« CONSTRUIRE LA VILLE »

PUBLIC : CM1, CM2, 6 ^e , 5 ^e	DUREE : 2h	LIEU : Musée
AXES DEVELOPPES	Histoire et représentation de la ville	Les acteurs de la vie publique

DÉROULEMENT



L'atelier est un jeu de plateau en équipe. Répartis en 3, 6 ou 9 équipes, les élèves relèvent les défis donnés par les cartes missions. A travers quatre époques (le Moyen-Âge, l'Époque Moderne, le XIX^e siècle, le XX^e siècle) ils construisent Rumilly en se préoccupant tour à tour de la santé, de la sécurité ou encore de l'éducation de la population. Chaque bâtiment posé sur le plateau de jeu est l'occasion d'évoquer une partie de l'histoire de la ville et de réfléchir aux questions d'urbanisme selon les époques.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découverte du territoire et des paysages quotidiens. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *compréhension des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves (CM1/CM2).*
 - *approfondissement de la connaissance de l'espace proche (paysages et territoires) (6e).*
- Réflexion sur les paysages urbains et la vie en ville. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *les paysages de village, de ville ou de quartier, la circulation des hommes et des biens, les principales activités économiques (CM1/CM2).*
 - *interroger l'espace proche dans le cadre d'une problématique (6e).*
- Découverte des documents historiques qui donnent à voir l'évolution de la ville et différents moyens de la représenter. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains de l'échelle locale à celle du monde (CM1/CM2).*
 - *lire et utiliser différents langages : cartes, croquis, iconographie (CM1/CM2).*
- L'organisation de la commune, les acteurs locaux et leur rôle. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *Les traits constitutifs de la nation française : les caractéristiques de son territoire et les étapes de son unification (CM1/CM2).*
 - *Cohabiter : L'espace habité est un produit social, le fruit de choix politiques et économiques, la résultante du jeu des acteurs locaux. Sa gestion implique la participation des citoyens et ouvre aux questions d'éthique et d'aménagement durable (6^e).*

THÉMATIQUES

- Urbanisme,
- Paysage,
- Représentation,
- Institutions françaises.

POUR ALLER PLUS LOIN

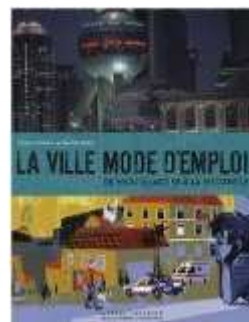
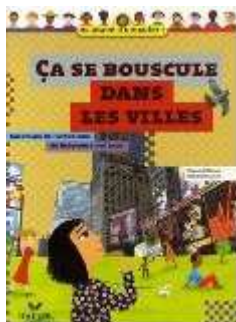


ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

- Visite « Représenter la ville » (6^e/5^e).
- Visite « Les acteurs de la ville » (CM1/CM2).

BIBLIOGRAPHIE (disponible à la médiathèque Quai des Arts)

- *Ça se bouscule dans les villes : l'aventure de l'urbanisme de Babylone à nos jours*, de Bruno Goldman et Sandrine Saison, Hatier, 2007.
- *Ces lieux qui nous habitent : Une histoire originale de l'urbanisme* de Jean-Louis André, Aubanel, 2008.
- *La ville mode d'emploi : de mon quartier à la mégapole* de Carole Saturno et Perrine Belin, Gallimard jeunesse, DL 2007.



SITOGGRAPHIE

- Observatoire des paysages en Rhône-Alpes
http://www.rdbrmc-travaux.com/spge/site_v2/z_new_graphique.php?dreal=orp.php
- Paysages de Haute-Savoie, les paysages de nos communes
<http://www.paysages74.fr/>
- CAUE Haute-Savoie / Fédération nationale des CAUE
<http://www.fncaue.fr/pedagogie/>
- Vivacité Ile-de-France : réseau francilien d'éducation à l'environnement urbain
<http://www.vivacites-idf.org/spip.php?rubrique5>

PUBLIC : cycle 3	DUREE : 1h30	LIEU : Musée
AXES DEVELOPPES	Histoire	Représentation

DÉROULEMENT



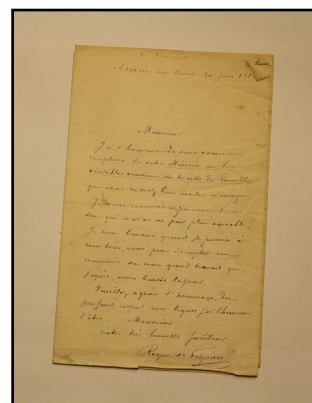
Comment peut-on savoir ce qui s'est passé il y a des centaines d'années ? Comment sait-on où vivaient les gens, ce qu'ils faisaient comme travail, ce qu'ils mangeaient ? Comment connaît-on l'histoire ?

Une sélection d'objets du musée permet aux élèves de comprendre quelles traces de l'histoire sont parvenues jusqu'à nous. Ces témoignages des activités humaines sont les sources même du travail de l'historien. Au fil de la découverte du parcours

permanent, la méthode historique se dévoile et les élèves comprennent comment étudier et faire partager le passé.

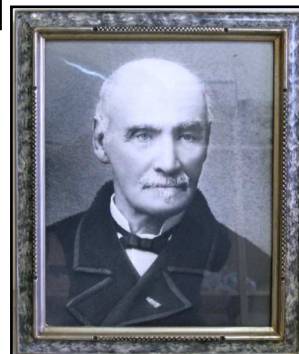
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Examiner les traces concrètes de l'histoire faisant appel au sens de l'observation et à l'esprit critique des élèves. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *observation de documents patrimoniaux.*
- Découverte des grandes périodes historiques. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *identifier et caractériser simplement les grandes périodes qui seront étudiées au collège.*
- Découverte du musée, de son vocabulaire et de ses codes. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis ;*
 - *prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;*
 - *coopérer avec un ou plusieurs camarades ;*
 - *respecter des consignes simples en autonomie ;*



THÉMATIQUES

- Histoire,
- Musée,
- Archéologie.



POUR ALLER PLUS LOIN

ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

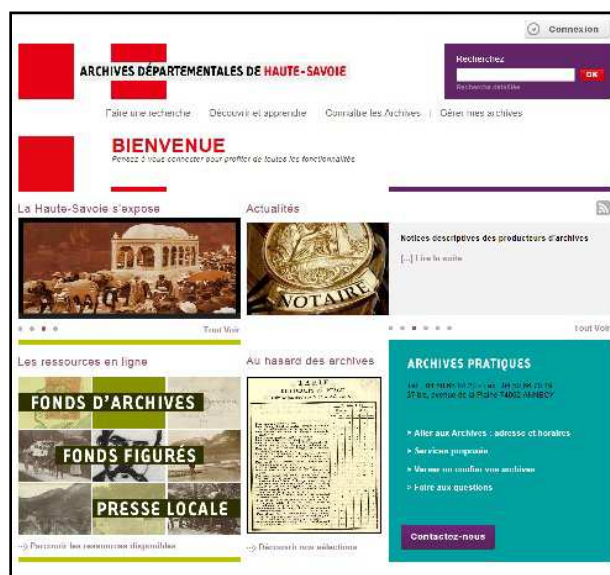
- Visite « Les acteurs de la ville ».

BIBLIOGRAPHIE (disponible à la médiathèque Quai des Arts)

- *Histoire de la Savoie* de Jean-Pierre Leguay et Thérèse Leguay, Ouest-France, 2000.
- *La Savoie en dates et en cartes... : Tome 1, Savoie* de Michel Kneubuhler, EMCC, 2010.

SITOGRAPHIE

- <http://www.sabaudia.org/>
- <http://archives.cg74.fr/>



PUBLIC : cycle 3	DUREE : 1h30	LIEU : Musée
AXES DEVELOPPES	Histoire	Rôle des citoyens

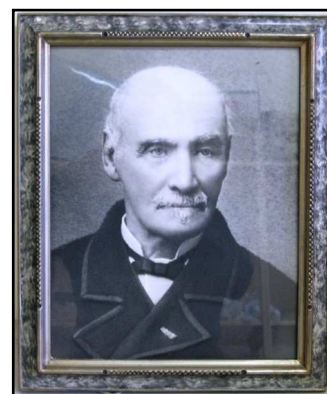
DÉROULEMENT



Dans le parcours permanent des collections, les élèves vont incarner des personnages de l'histoire de Rumilly. Répartis en équipe, munis d'indices, ils partent à la recherche d'objets et d'informations. Leur quête doit leur permettre de comprendre les actions de leur personnage et retrouver les objets qui portent la trace des événements auxquels ils ont participé. Chaque équipe présente ensuite au reste de la classe ce qu'elle a retrouvé de l'histoire de son personnage, explique son rôle dans la ville. Les élèves partagent ainsi les préoccupations et les enjeux de différentes époques au travers de l'exemple de Rumilly.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir le musée, son vocabulaire et ses codes. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis ;*
 - *prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;*
 - *coopérer avec un ou plusieurs camarades ;*
 - *respecter des consignes simples en autonomie.*
- Examiner des traces concrètes de l'histoire et faire appel au sens de l'observation et à l'esprit critique des élèves. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *observation de documents patrimoniaux.*
- Découverte des grandes périodes historiques. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *identifier et caractériser simplement les grandes périodes qui seront étudiées au collège.*



THÉMATIQUES

- Histoire
- Ville
- Citoyenneté

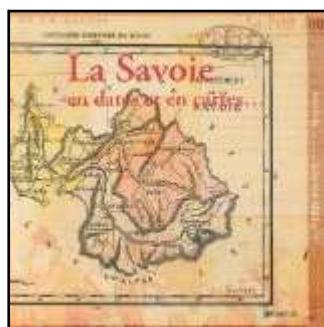
POUR ALLER PLUS LOIN

ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

- Atelier « Construire la ville »
- Visite « Représenter la ville »

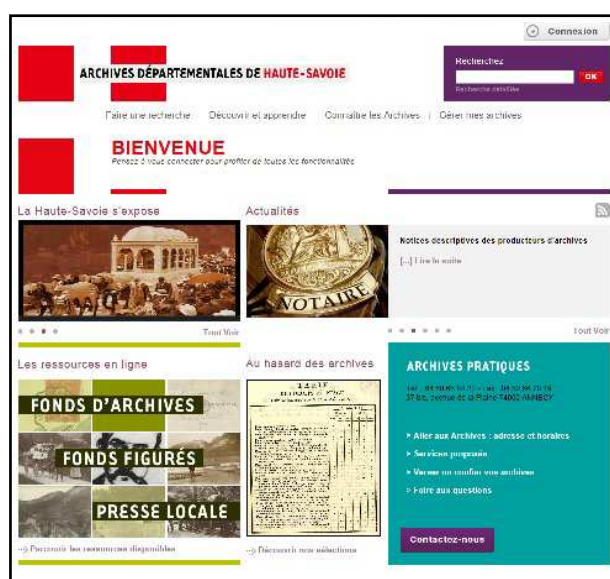
BIBLIOGRAPHIE (disponible à la médiathèque Quai des Arts)

- *Histoire de la Savoie* de Jean-Pierre Leguay et Thérèse Leguay, Ouest-France, 2000.
- *La Savoie en dates et en cartes... : Tome 1, Savoie* de Michel Kneubuhler, EMCC, 2010.



SITOGRAPHIE

- <http://www.sabaudia.org/>
- <http://archives.cg74.fr/>



PUBLIC : CM2, 6 ^e , 5 ^e	DUREE : 1h	LIEU : Musée
AXES DEVELOPPÉS	Représentation	Histoire

DÉROULEMENT

La visite du parcours permanent du musée est axée sur le thème de la représentation de la ville et du territoire. Les élèves découvrent par qui sont faites chacune de ces représentations : le technicien, l'artiste, l'administrateur. En comprenant le métier de chacun, ils réalisent quels sont les objectifs de ces documents et à quelles interprétations du paysage ils donnent lieu.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découverte des documents historiques qui donnent à voir l'évolution de la ville et différents moyens de la représenter. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *identifier sur une carte et connaître quelques caractères principaux des grands ensembles physiques et humains de l'échelle locale à celle du monde (CM1/CM2).*
 - *lire et utiliser différents langages : cartes, croquis, iconographie (CM1/CM2).*
- Découverte du territoire et des paysages quotidiens. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *compréhension des réalités géographiques locales à la région où vivent les élèves (CM1/CM2).*
 - *approfondissement de la connaissance de l'espace proche (paysages et territoires) (6e).*



- Réflexion sur les paysages urbains et la vie en ville. Dans les programmes officiels cette approche s'inscrit dans :
 - *les paysages de village, de ville ou de quartier, la circulation des hommes et des biens, les principales activités économiques (CM1/CM2).*
 - *interroger l'espace proche dans le cadre d'une problématique (6e).*

THÉMATIQUES

- Urbanisme,
- Paysage,
- Représentation,
- Langage cartographique.

POUR ALLER PLUS LOIN

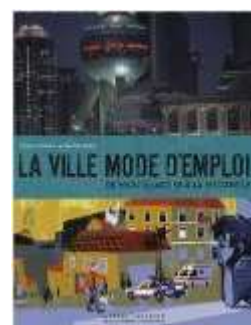
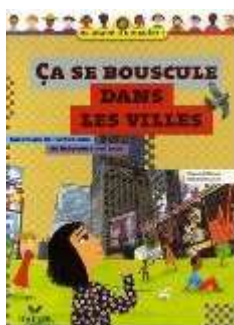


ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

- Atelier « Construire la ville » (CM2/6^e/5^e).

BIBLIOGRAPHIE (disponible à la médiathèque Quai des Arts)

- *Ça se bouscule dans les villes : l'aventure de l'urbanisme de Babylone à nos jours*, de Bruno Goldman et Sandrine Saison, Hatier, 2007.
- *Ces lieux qui nous habitent : Une histoire originale de l'urbanisme* de Jean-Louis André, Aubanel, 2008.
- *La ville mode d'emploi : de mon quartier à la mégapole* de Carole Saturno et Perrine Belin, Gallimard jeunesse, DL 2007.



SITOGRAPHIE

- Observatoire des paysages en Rhône-Alpes : http://www.rdbmc-travaux.com/spge/site_v2/z_new_graphique.php?dreal=orp.php
- Paysages de Haute-Savoie, les paysages de nos communes : <http://www.paysages74.fr/>
- CAUE Haute-Savoie
- Fédération nationale des CAUE : <http://www.fncaue.fr/pedagogie/>
- Vivacité Ile-de-France : réseau francilien d'éducation à l'environnement urbain <http://www.vivacites-idf.org/spip.php?rubrique5>